

NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

Nintendo Customer Service
SUPPORT.NINTENDO.COM
or call **1-800-255-3700**

NEED HELP PLAYING A GAME?

Recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at (425) 885-7529. This may be a long-distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill. If the information you need is not on the Power Line, you may want to try using your favorite Internet search engine to find tips for the game you are playing. Some helpful words to include in the search, along with the game's title, are: "walk through," "FAQ," "codes," and "tips."

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATIO L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

Service à la Clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
ou appelez le **1-800-255-3700**

BESOIN D'AIDE DANS UN JEU?

Un nombre d'astuces pré-enregistrées sont disponibles pour de nombreux titres sur la Power Line de Nintendo au (425) 885-7529. Il est possible que l'appel pour vous soit longue distance, alors veuillez demander la permission de la personne qui paie les factures de téléphone. Si les informations dont vous avez besoin ne se trouvent pas sur la Power Line, vous pouvez utiliser votre Moteur de Recherche préféré pour trouver de l'aide de jeu. Certains termes utiles que vous pouvez inclure dans votre recherche sont "walk through" ("étape par étape"), "FAQ" ("Foire Aux Questions), "codes" et "tips" ("astuces").

¿NECESITAS AYUDA DE INSTALACIÓN, MANTENIMIENTO O SERVICIO?

Servicio al Cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
o llame al **1-800-255-3700**

¿NECESITAS AYUDA CON UN JUEGO?

Consejos grabados para muchos títulos están disponibles a través del Power Line de Nintendo al (425) 885-7529. Esta puede ser una llamada de larga distancia, así que por favor píde permiso a la persona que paga la factura del teléfono. Si el servicio de Power Line no tiene la información que necesitas, recomendamos que uses el Motor de Búsqueda de tu preferencia para encontrar consejos para el juego que estás jugando. Algunas de las palabras que te ayudarán en tu búsqueda además del titulo, son: "walk through" ("instrucciones paso a paso"), "FAQ" ("Preguntas Frecuentes"), "codes" ("códigos"), y "tips" ("consejos").



The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des appareils de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.

El sello oficial es su ratificación de que este producto tiene licencia o es manufacturado por Nintendo. Busque siempre este sello al comprar sistemas de vídeojuegos, accesorios, juegos, y productos relacionados.



NINTENDO OF AMERICA INC.
P.O. BOX 957, REDMOND, WA
98073-0957 U.S.A.



www.nintendo.com

PRINTED IN USA

Wii™

MARIO™ Super Sluggers

INSTRUCTION BOOKLET — MODE D'EMPLOI — FOLLETO DE INSTRUCCIONES

PLEASE CAREFULLY READ THE Wii™ OPERATIONS MANUAL COMPLETELY BEFORE USING YOUR Wii HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING – Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Altered vision
Loss of awareness	Involuntary movements	Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
  1. Sit or stand as far from the screen as possible.
  2. Play video games on the smallest available television screen.
  3. Do not play if you are tired or need sleep.
  4. Play in a well-lit room.
  5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING – Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ CAUTION – Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness in some players. If you or your child feel dizzy or nauseous when playing video games, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

REV–E

WARRANTY & SERVICE INFORMATION



You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at support.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge.* The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.*

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at support.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing.*

*In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING **WARRANTIES OF MERCHANTABILITY** AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.



Manufactured under license from Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

This game is presented in Dolby® Pro Logic® II surround sound. Connect your game console to a sound system with Dolby Pro Logic, Dolby Pro Logic II, or Dolby Pro Logic IIx decoding to experience the excitement of surround sound. You may need to enable Dolby Pro Logic II in the audio options menu of the game.



© 2008 Nintendo. © 2008 NAMCO BANDAI Games Inc. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.

Contents

Please Read!

About the Three Control Types

You can choose between three control types when playing Mario Super Sluggers: holding the Wii Remote upright, holding it sideways, or using the Nunchuk. You must hold the Wii Remote upright or use the Nunchuk to control nongame activities, such as scrolling through menus.

- This manual uses the upright and Nunchuk control types for its explanations. See ➔ p.6 for information on holding the Wii Remote sideways.

Switching Control Types

- To switch between upright or Nunchuk control, simply connect or disconnect a Nunchuk controller to the Wii Remote.
- To switch to sideways control, select Change Controls from the Pause menu, then click on the Control Type panel until you see a sideways Wii Remote icon. If you're using Nunchuk control, disconnect the Nunchuk first.

SYSTEM MENU UPDATE

Please note that when first loading the Game Disc into the Wii console, the Wii will check if you have the latest system menu, and if necessary a Wii system update screen will appear. Press OK to proceed.

CAUTION: WRIST STRAP USE

Please use the wrist strap to help prevent injury to other people or damage to surrounding objects or the Wii Remote in case you accidentally let go of the Wii Remote during game play.

Also remember the following:
- Make sure all players put on the wrist strap properly when it is their turn.
- Do not let go of the Wii Remote during game play.
- Dry your hands if they become moist.
- Allow adequate room around you during game play and make sure that all areas you might move into are clear of other people and objects.
- Stay at least three feet from the television.
- Use the Wii Remote Jacket

Controls



This game supports three control styles. You can switch between them midgame. Please see ➔ p.3 for information on switching control types.

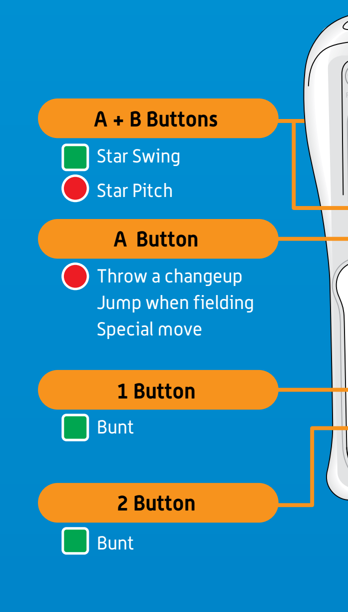
- For multiplayer games, you will need one Wii Remote or one Wii Remote and Nunchuk per player—depending on the control type you're using.

Holding the Wii Remote Upright



For this control type, most of the in-game actions require you to swing the Wii Remote.

🟩 Offensive controls 🔴 Defensive controls



A + B Buttons
- 🟩 Star Swing
- 🔴 Star Pitch

A Button
- 🔴 Throw a changeup
- Jump when fielding
- Special move

1 Button
- 🟩 Bunt

2 Button
- 🟩 Bunt

Pointer
- 🟩 Aim error item

B Button
- 🟩 Use error item
- 🔴 Attack

HOME Button
- Display HOME Menu

+ Button
- Call time

Swinging the Wii Remote
- 🟩 Hit 🔴 Throw

See pages 7-10 for more details.

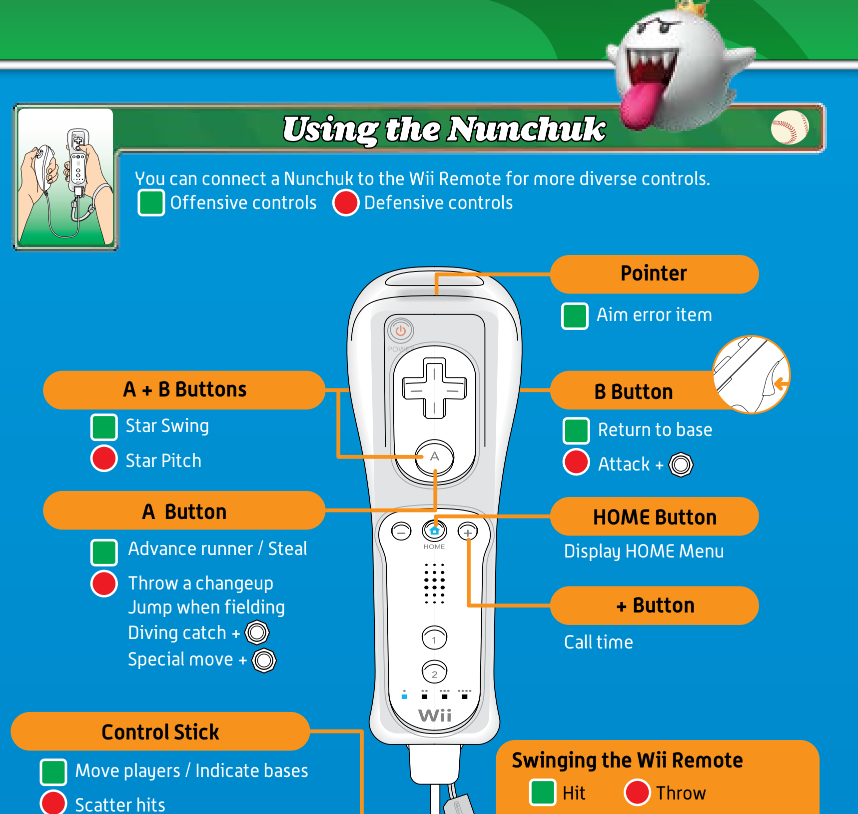
Menu Screen Controls

On menu screens, make selections by pointing with the Wii Remote or using ✚ or ◎. Press Ⓐ to confirm selections and B to cancel.



Using the Nunchuk

You can connect a Nunchuk to the Wii Remote for more diverse controls.
■ Offensive controls ● Defensive controls



See pages 7-10 for more details.

Tilt the Control Stick as shown to indicate individual bases

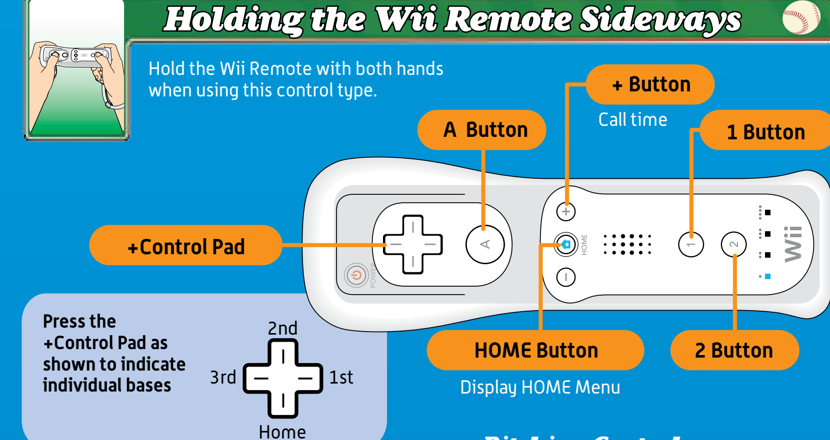
2nd
3rd 1st
Home

C Button
Reset batter / pitcher position

Z Button
■ Use error item / Bunt
● Pickoff throw / Relay throw / Switch fielder

Holding the Wii Remote Sideways

Hold the Wii Remote with both hands when using this control type.



Press the +Control Pad as shown to indicate individual bases

2nd
3rd 1st
Home

Batting Controls

Move batter	Press ✚ left or right to move, down to reset
Normal swing	Press ②
Charge swing	Press and hold ②, then release
Scatter hits	Press ✚ when you hit
Star Swing	Press ① + ②
Bunt	Press and hold ①
Use error items	Aim with ✚, press ① to fire

Baserunning Controls

Advance to next base	①
Retreat to previous base	②
Dash	Tap ① repeatedly while advancing. Tap ② repeatedly while retreating
Steal	Pick a base with ✚ and press ①
Halt runner	Tap ② while advancing Tap ① while retreating
Select base	✚

Pitching Controls

Move pitcher	Press ✚ left or right to move, down to reset
Normal pitch	Press ②
Charge pitch	Press and hold ②
Curve	Press left or right on ✚ during the pitch
Changeup	Press and hold up on ✚ while releasing the ball
Star Pitch	Press ① + ②
Pickoff throw	Ⓐ

Fielding Controls

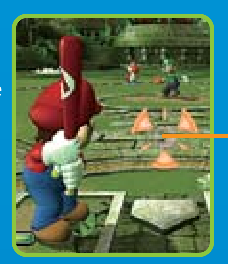
Fielding Controls	Move fielder ✚
Dash	Tap ① repeatedly while moving
Throw	Pick a base with ✚ and press ②
Relay throw	Press ② without pressing ✚
Switch players	Ⓐ
Jump actions	②
Attack	Press ① + ②
Use special abilities	②

In-Game Controls

When playing with the Wii Remote held upright, or playing with the Nunchuk, the controls consist of Wii Remote movements and button presses. See ➔p.6 for controls when playing with the Wii Remote held sideways.

Batting

Pull your bat back and wait for the ball. When it crosses the plate, swing away! When using a Nunchuk, use ◎ to move the batter and the cursor. You'll make better contact with the ball—and hit with more power—if you strike it with the center of the cursor. Press Ⓒ to reset the batter's position.

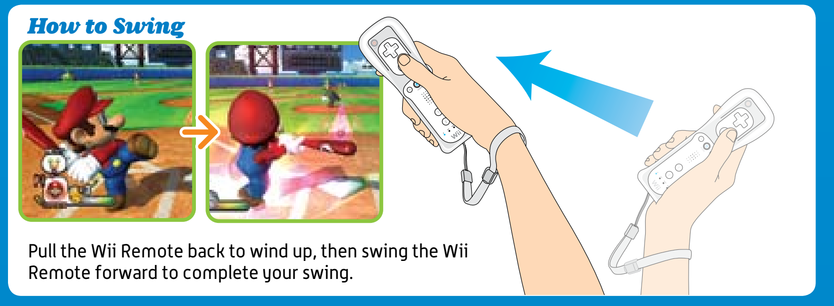




Cursor

The cursor will move with the batter.

How to Swing



Pull the Wii Remote back to wind up, then swing the Wii Remote forward to complete your swing.

Specialized Batting Controls

Normal swing	A quick swing done without a windup. They aren't especially powerful, but they create better contact.
Charge swing	A powerful swing done with a windup. Swing when the charge is at maximum to unleash a mighty blow.
Star Swing	Press and hold Ⓐ and Ⓑ while swinging to use a Star icon and let loose a Star Swing. These swings differ depending on the character at bat.
Bunt	While holding the Wii Remote upright, press and hold either ① or ② to assume the bunt stance. When using the Nunchuk, press and hold Ⓩ.

Nunchuk Only denotes controls that are only used when playing with a Nunchuk.

Baserunning

When playing with the Wii Remote only, baserunning is automatic— but you can use the Wii Remote to dash. When playing with a Nunchuk, you can control how players run the bases, including when and if they steal.

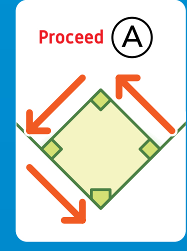
Dashing

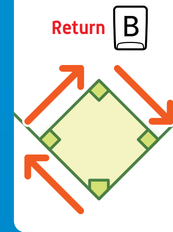
Shake the Wii Remote while running to dash.

Advancing, Retreating, and Stopping

Nunchuk Only

Press Ⓐ to send all runners to the next base. Press Ⓑ to send all runners back to the previous base. Halt all runners by tapping Ⓑ when they're running forward or Ⓐ when they're running back. To direct an individual runner, tilt ◎ in the direction of a base and press the appropriate button. You can also halt a single runner by tilting ◎ in the direction of a base and pressing the appropriate button.





Stealing

Nunchuk Only

Select a base with ◎ and press Ⓐ to send the runner to that base. If you do so before the pitcher throws the ball, the runner will start stealing when the pitcher releases the ball.

Close Plays

When a runner is approaching third or home along with the throw, the screen will switch to one like that shown to the right. When this happens, wait for a button icon to be displayed, then press it as quickly as you can. If the offensive player presses the button first, the runner will be safe. If the defensive player presses the button first, the runner will be out.

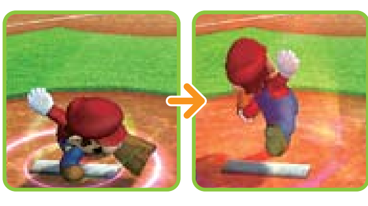


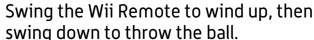


Pitching

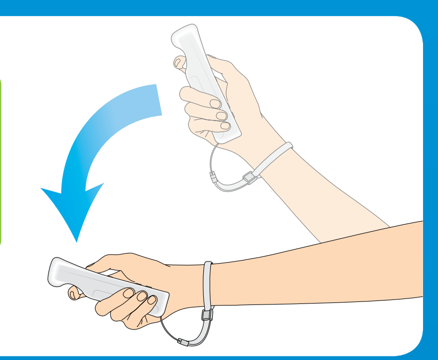
Move the pitcher on the mound by tilting ◎ left or right. Press Ⓒ to reset the pitcher's position. Once the pitcher is in position, swing the Wii Remote down to throw the ball.

How to Pitch





Swing the Wii Remote to wind up, then swing down to throw the ball.



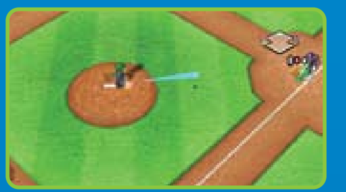
Specialized Pitching Controls

Normal pitch	A pitch thrown without a windup. They aren't super-fast, but they're easier to control.
Curve	When playing with the Wii Remote held upright, you can curve pitches to the left or right by twisting the Wii Remote in that direction after releasing the ball. If you're playing with a Nunchuk, you can throw curves by tilting ◎ after releasing the ball.
Changeup	Press and hold Ⓐ to throw a floating pitch with good movement.
Charge pitch	Wind up to build a charge, then release the ball when the charge is at maximum to throw a super pitch.
Star Pitch	Press and hold Ⓐ + [B] when throwing to use a Star icon and throw a Star Pitch. Star Pitches differ depending on the character throwing them.

The Pickoff

Nunchuk Only

Press [Z] before pitching to switch to fielding mode. Tilt ◎ to select the base you want to throw to, then swing the Wii Remote to perform a pickoff throw.



Fielding

When playing with the Wii Remote in the upright position, fielders will automatically pursue the ball. When playing with the Nunchuk, you control the players' movements with ◎. Shake the Wii Remote when moving to dash.

Throwing the Ball

When playing with the Wii Remote in the upright position, simply swing the Wii Remote to throw the ball—it will automatically go to the correct base. When playing with the Nunchuk, you can choose a base to throw to with ◎. If you don't select a base, the ball will go to whatever base the fielder deems necessary. Press and hold [Z] while throwing to hit the cutoff man (a player in between the fielder and the desired base).



Switching Players

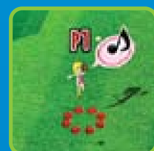
Nunchuk Only

Press [Z] before picking up the ball to take control of a different nearby player.

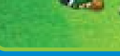


Jump Actions / Special Actions

Press Ⓐ to make a fielder jump or attempt a diving catch. When playing with a Nunchuk, press Ⓐ while moving to make a diving catch or use a special action.



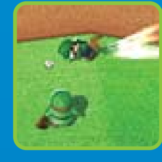
Jump



Diving Catch

Attacking

Press [B] to attack balls or other items with a kick. Attacking a ball can toss it to a nearby player, while attacking an error item will destroy it.



Buddy Actions

Teammates who share chemistry can perform the following actions when close to each other.

Buddy jump	Two players join forces to perform a high-flying buddy jump. Use this technique to grab balls that are on the way out of the park.
Buddy toss	Attack a ball to pull off a buddy toss. Balls so tossed will be thrown back to the infield at a high speed.



Getting Started

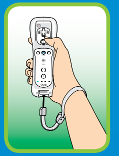
Follow this procedure the first time you start up a game.

1 Insert the Mario Super Sluggers Game Disc in the Wii's disc slot. The Wii will turn on and display the screen shown to the right. Read the contents and press Ⓐ to confirm.



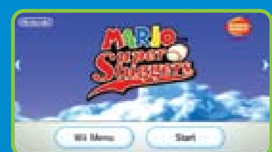
2 When the Wii Menu appears, point the cursor at the Disc Channel and press Ⓐ.

- **Point the Wii Remote at the screen.**





3 When the Channel Preview screen appears, point the cursor at Start and press Ⓐ.



4 A screen will appear that shows you how to attach the wrist strap. When you are finished reading the instructions, press Ⓐ to continue.



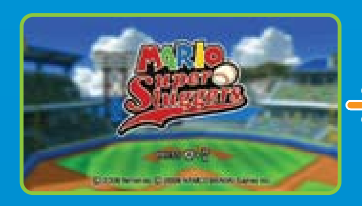
About Save Data

Game progress is saved in files, of which you can have a maximum of three. Game data is saved automatically when you return to the main menu after changing game settings. In Challenge mode, you can save by choosing [icon] on the Pause menu. You need at least 2 blocks of empty space in your Wii system memory.

- For information on how to delete save data in your Wii system memory or copy it to an SD Card, please read the Wii Operations Manual.
- Do not turn the power off or press RESET while saving.

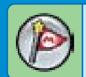
File Select Screen

Press Ⓐ and Ⓑ on the title screen to display the file-select screen. When playing for the first time, you will need to select a file to which your game progress will be saved. Choose a file by pointing at it with the Wii Remote, and pressing Ⓐ to confirm. If a save file exists, you can choose Continue to keep playing a previous game.





These options appear when a save file already exists:

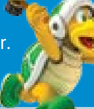
 Continue a saved game

 Delete a game file

 Copy a game file



Deleted game data cannot be restored and is gone forever.



Main Menu

After choosing an existing save file or creating a new one, you will proceed to the main menu. Select the mode you want to play and press Ⓐ to confirm.



Exhibition	A no-nonsense mode where you select a field and characters, then play against a friend or the computer.
Challenge	A single-player mode where you recruit baseball stars, form a team, and defeat the nasty Bowser!
Minigames	A minigame mode for quick-paced multiplayer fun.
Toy Field	A multiplayer game where you hit, field, and collect coins.
Training	A practice mode where you can sharpen your basic baseball skills.
Records	A mode where you can view game records.

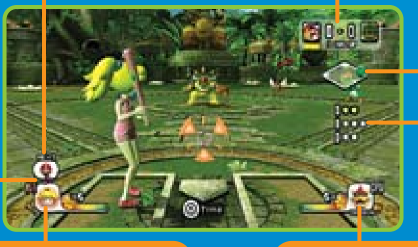


Game Rules

These pages contain common features and rules you'll encounter when playing Exhibition and Challenge modes.

Viewing the Game Screen

This screen below is what you see when you're batting or fielding in a multiplayer game. If you're playing the computer, the camera will be behind the pitcher when you're in the field.



Next Batter
If the current and next batter share chemistry, error items will appear here.

Current Score / Inning

On-Base Indicator

Ball / Strike Count
S = Strikes
B = Balls
O = Outs

Chemistry (if applicable)

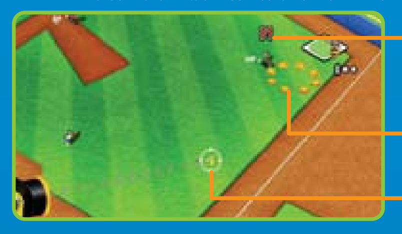
Batter Info

Pitcher Info

The team's Star Gauge and Icon appear next to the character portrait.

In-Play Screen

The camera will switch to this view when the ball is hit.



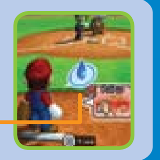
Control Display
This shows the character currently being controlled.

Ball's Landing Area

Error Item Pointer

Pitcher Stamina

Pitchers have a certain amount of stamina that drops as the game continues. Stamina drops more quickly when the opposing team gets consecutive hits. When a pitcher is out of stamina, ball speed and control drop dramatically.



Poor Stamina Icon

Chemistry

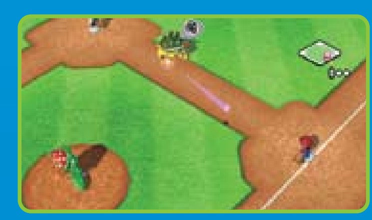
How well characters play together depends on their chemistry. Chemistry, both good and bad, affects characters near each other in the field, as well as the batting order. When choosing your roster, check for ♪ to see which characters play well together.

When chemistry is good... 

When chemistry is bad... 



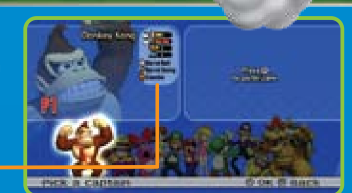
You can use error items when batting or use buddy actions in the field.



Throws sometimes fly off the mark!

Character Abilities

Each character has special abilities that can be used in certain points in games. You can check these abilities by pressing  when selecting your captain or your players.



Special Abilities

Special Ability Types

Pitches	Special techniques used on the mound.
Swings	Special techniques used at the plate.
Running	Special techniques used during close plays.
Fielding	Special techniques used in the field.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT L'INTÉGRALITÉ DU MODE D'EMPLOI DE LA Wii™ AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME, VOTRE DISQUE DE JEU, OU VOS ACCESSOIRES Wii. CE MODE D'EMPLOI COMPREND D'IMPORTANTES INFORMATIONS SUR VOTRE SANTÉ ET VOTRE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ : VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À VOS JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT – Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

Convulsions	Tics oculaires ou musculaires	Perte de conscience
Problèmes de vision	Mouvements involontaires	Désorientation

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
  1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
  2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
  3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
  4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
  5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT – Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou tout autre malaise pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ ATTENTION – Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséeux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour l'utilisation avec un appareil non autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie de produit Nintendo. Le copiage d'un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « sauvegarde » ou d « archivage » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

REV-E

RENSEIGNEMENTS SUR L'ENTRETIEN ET LA GARANTIE

REV-Q

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à support.nintendo.com ou appeler notre Ligne de Service à la Clientèle, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à19 h 00, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne ou au téléphone, on vous offrira un service en usine express chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (« Nintendo ») garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivant la date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de garantie, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.* L'acheteur original peut être couvert par cette garantie seulement si la date d'achat est enregistrée à un point de vente ou que le client peut démontrer, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté au cours des 12 derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantiese produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.*

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Web, support.nintendo.com ou appeler la Ligne de Service à la Clientèle au1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix.*

*Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DE JEUX, LES ADAPTATEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SERAIENT PAS RELIÉES À DES MATÉRIAUX DÉFECTUEUX OU DE MAIN-D'OEUVRE DÉFECTUEUSE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES, Y COMPRIS **LES GARANTIES DE COMMERCIALITÉ** OU D'USAGE DESTINÉES À UN BUT PRÉCIS, SONT LIMITÉES AUX PERIODES DE GARANTIES DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS MENTIONÉES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pourriez posséder d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.



Manufacturé sous license de Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic et le symbole du double D sont des marques de commerce de Dolby Laboratories.

Ce jeu est présenté en son surround Dolby® Pro Logic® II. Pour découvrir les sensations fabuleuses du son surround, connectez votre console de jeu à un décodeur Dolby Pro Logic, Dolby Pro Logic II, ou Dolby Pro Logic IIx. Vous aurez peut-être besoin de sélectionner Dolby Pro Logic II dans les options audio du menu du jeu.

Contenu



À lire!

À propos des trois styles de contrôle

Vous pouvez choisir entre trois styles de contrôle lorsque vous jouez à Mario Super Sluggers : télécommande Wii à la verticale, à l'horizontale ou avec le Nunchuk. Vous devez tenir la télécommande Wii à la verticale pour contrôler les activités qui ne sont pas directement reliées au jeu, par exemple pour naviguer dans les menus.

- Ce mode d'emploi illustre les explications à l'aide du style de contrôle à la verticale avec le Nunchuk. Voir la ➔p.20 pour plus d'information sur l'utilisation de la télécommande Wii à l'horizontale.

Changer le style de contrôle

- Pour changer entre le style de contrôle à la verticale et le style Nunchuk, connectez tout simplement un Nunchuk à la télécommande Wii ou déconnectez-le.
- Pour changer au style de contrôle à l'horizontale, sélectionnez Changer le style de télécommande Wii à partir du menu Pause, puis cliquez sur le panneau Style de télécommande Wii jusqu'à ce qu'une icône de la télécommande Wii à l'horizontale apparaisse. Si vous utilisez un Nunchuk, vous devrez d'abord le déconnecter.

MISE À JOUR DU MENU DU SYSTÈME



Veuillez noter que lorsque vous insérerez le disque de jeu dans votre Wii, la console vérifiera si vous avez la version la plus récente du menu du système. Un écran de mise à jour du système apparaîtra si nécessaire. Appuyez sur OK continuer.

ATTENTION : UTILISATION DE LA DRAGONNE

Veuillez utiliser la dragonne afin d'éviter de blesser les autres, d'endommager les objets à proximité ou de briser la télécommande Wii si vous la lâchez accidentellement au cours d'une partie.

Assurez-vous également...

- que tous les joueurs attachent la dragonne correctement à leur poignet lorsque c'est leur tour de jouer;
- de ne pas lâcher la télécommande Wii pendant que vous jouez;
- d'essuyer vos mains si elles deviennent moites;
- d'allouer assez d'espace autour de vous lorsque vous jouez et de vérifier qu'il n'y a aucune personne et aucun objet dans votre aire de jeu que vous risqueriez de heurter;
- de vous tenir à au moins un mètre de la télévision;
- d'utiliser l'étui de la télécommande Wii.

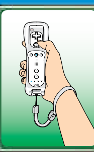


Commandes



Ce jeu supporte trois styles de contrôle différents. Vous pouvez changer de style durant une partie. Veuillez vous référer à la ➔p.17 pour plus d'information sur la façon dont vous pouvez changer le style de contrôle.

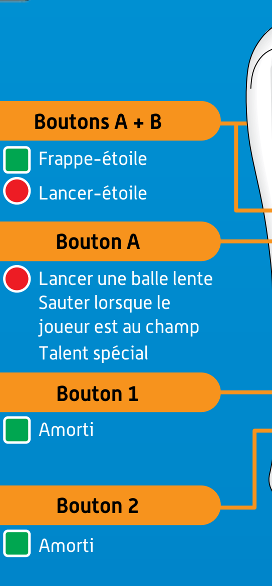
- Pour le mode multijoueurs, vous aurez besoin d'une télécommande Wii seule ou d'une télécommande Wii avec un Nunchuk pour chaque joueur, dépendant du style de contrôle que vous utilisez.



Télécommande Wii à la verticale

Pour ce style de contrôle, la plupart des actions du jeu exigent que vous imitiez les mouvements d'un joueur de baseball avec la télécommande Wii.

■ Commandes à l'offensive ● Commandes à la défensive



Boutons A + B
- ■ Frappe-étoile
- ● Lancer-étoile

Bouton A
- ● Lancer une balle lente
- Sauter lorsque le joueur est au champ
- Talent spécial

Bouton 1
- ■ Amorti

Bouton 2
- ■ Amorti

Curseur
- ■ Choisir la trajectoire de l'objet-erreur

Bouton B
- ■ Utiliser un objet-erreur
- ● Attaquer

Bouton HOME
- Afficher le Menu HOME

Bouton +
- Temps mort

Élan de la télécommande Wii
- ■ Frapper ● Lancer

Voir les pages 21 à 24 pour plus de détails.

Commandes dans les menus

Dans les menus, faites un choix en pointant avec la télécommande Wii, en utilisant la ✚ ou le ◎. Appuyez sur le bouton Ⓐ pour confirmer la sélection ou sur le bouton B pour annuler.



Avec le Nunchuk

Vous pouvez connecter un Nunchuk à la télécommande Wii afin d'utiliser des commandes plus variées.

🟩 Commandes à l'offensive 🔴 Commandes à la défensive

Curseur
🟩 Choisir la trajectoire de l'objet-erreur

Boutons A + B
🟩 Frappe-étoile
🔴 Lancer-étoile

Bouton B
🟩 Utiliser un objet-erreur
🔴 Attaquer + ◎

Bouton A
🟩 Avancer le coureur / Voler un but
🔴 Lancer une balle lente
Sauter lorsque le joueur est au champ + ◎
Talent spécial + ◎

Bouton HOME
Afficher le Menu HOME

Bouton +
Temps mort

Levier de contrôle
🟩 Déplacer les joueurs / Indiquer les buts
🔴 Direction des coups

Élan de la télécommande Wii
🟩 Frapper 🔴 Lancer

Voir les pages 21 à 24 pour plus de détails.

Inclinez le levier de contrôle tel qu'illustré pour indiquer les buts individuels.

2e
3e ◎ 1er
Marbre

Bouton C
Réinitialiser la position du frappeur / du lanceur

Bouton Z
🟩 Utiliser un objet-erreur / Amorti
🔴 Lancer pour arrêter un voleur de but / Lancer de relais / Changer de joueur

Télécommande Wii à l'horizontale

Tenez la télécommande Wii avec les deux mains lorsque vous utilisez ce style de contrôle.

Bouton +
Temps mort

Bouton A

Bouton 1

Croix directionnelle

Bouton HOME
Afficher le Menu HOME

Bouton 2

Appuyez sur la croix directionnelle tel qu'illustré pour indiquer les buts individuels.

2e
3e ✚ 1er
Marbre

Commandes pour frapper

Déplacer le frappeur	Appuyez sur ✚ vers la gauche ou vers la droite pour déplacer le joueur, ou en bas pour réinitialiser.
Coup normal	Appuyez sur (2).
Coup chargé	Appuyez sur (2) et maintenez-le enfoncé, puis relâchez-le.
Direction des coups	Appuyez sur ✚ lorsque vous frappez.
Frappe-étoile	Appuyez sur (1) et (2).
Amorti	Appuyez sur (1) et maintenez-le enfoncé.
Utiliser un objet-erreur	Visez avec ✚ et appuyez sur (1) pour tirer.

Commandes du coureur

Avancer au prochain but	Appuyez sur (1).
Revenir au but précédent	Appuyez sur (2).
Sprinter	Appuyez plusieurs fois sur (1) en avançant. Appuyez plusieurs fois sur (2) en reculant.
Voler un but	Choisissez un but avec ✚ et appuyez sur (1).
Arrêter le coureur	Appuyez sur (2) en avançant. Appuyez sur (1) en reculant.
Choisir un but	✚

Commandes pour lancer

Déplacer le lanceur	Appuyez sur ✚ vers la gauche ou vers la droite pour déplacer le joueur, ou en bas pour réinitialiser.
Lancer normal	Appuyez sur (2).
Lancer chargé	Appuyez sur (2) et maintenez-le enfoncé.
Balle courbe	Appuyez vers la droite ou vers la gauche sur ✚ pendant le lancer.
Balle lente	Appuyez sur ✚ vers le haut et maintenez-la enfoncée lorsque vous lancez la balle.
Lancer-étoile	Maintenez (1) enfoncé et lancez en appuyant sur (2).
Lancer pour essayer de retirer un voleur de base	Appuyez sur (A).

Commandes du joueur au champ

Déplacer	✚
Sprinter	Appuyez plusieurs fois sur (1) en vous déplaçant.
Lancer	Choisissez un but avec ✚ et appuyez sur (2).
Lancer de relais	Appuyez sur (2) sans appuyer sur ✚.
Changer de joueur	Appuyez sur (A).
Sauter	Appuyez sur (2).
Attaquer	Appuyez sur (1) et (2).
Utiliser les talents spéciaux	Appuyez sur (2).



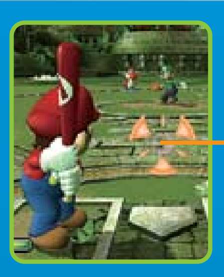


Commandes de jeu

Lorsque vous jouez avec la télécommande Wii à la verticale ou avec un Nunchuk, les commandes comprennent un mélange de mouvements et l'utilisation des boutons de la télécommande Wii. Allez à la ➔ p.20 pour consulter les commandes de jeu lorsque vous jouez avec la télécommande Wii à l'horizontale.

Frapper

Positionnez votre bâton vers l'arrière et attendez la balle. Lorsqu'elle traverse le marbre, frappez-la! Si vous jouez avec un Nunchuk, utilisez ◎ pour déplacer le frappeur et le curseur. Si vous frappez avec le centre du curseur, vous aurez un meilleur contact avec la balle et vous frapperez avec plus de puissance. Appuyez sur Ⓒ pour réinitialiser la position du frappeur.



Curseur

Le curseur se déplacera avec le frappeur.

Comment frapper





Positionnez la télécommande Wii vers l'arrière pour prendre un élan, puis imitez un mouvement de frappe avec la télécommande Wii.

Commandes spéciales pour le frappeur

Coup normal	Un coup rapide, sans charge. Bien qu'il ne soit pas particulièrement puissant, ce coup crée un meilleur contact avec la balle.
Coup chargé	Un coup puissant fait en chargeant l'élan. Frappez lorsque la charge est au maximum pour provoquer un coup très puissant.
Frappe-étoile	Appuyez sur Ⓐ et Ⓑ et maintenez-les enfoncés pendant que vous frappez pour utiliser une icône d'étoile et provoquer une frappe-étoile. Ce coup diffère selon le personnage qui frappe.
Amorti	En tenant la télécommande Wii à la verticale, appuyez sur ① ou ② et maintenez-le enfoncé pour vous mettre en position d'amorti. Lorsque vous utilisez le Nunchuk, appuyez sur Ⓩ et maintenez-le enfoncé.

La note **Nunchuk seulement** indique les commandes qui sont utilisées seulement lorsque vous jouez avec un Nunchuk.



Courir entre les buts

Lorsque vous jouez avec la télécommande Wii seule, les joueurs courent automatiquement entre les buts, mais vous pouvez utiliser la télécommande Wii pour sprinter. Lorsque vous jouez avec un Nunchuk, vous devez contrôler la façon dont les joueurs courent entre les buts, incluant quand et si ils volent un but.

Sprinter

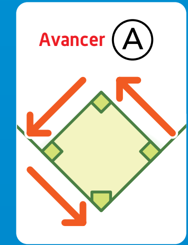
Secouez la télécommande Wii en courant pour sprinter.

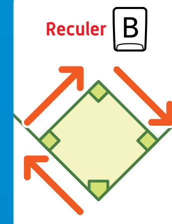


Avancer, reculer et arrêter

Nunchuk seulement

Appuyez sur Ⓐ pour avancer tous les coureurs au prochain but. Appuyez sur Ⓑ pour reculer tous les coureurs au but précédent. Arrêtez tous les coureurs en appuyant sur Ⓑ lorsqu'ils courent vers l'avant, ou sur Ⓐ lorsqu'ils courent vers l'arrière. Pour diriger un coureur individuel, inclinez ◎ dans la direction du but choisi et appuyez sur le bouton adéquat. Vous pouvez aussi arrêter un joueur individuel en inclinant ◎ dans la direction du but choisi et en appuyant sur le bouton adéquat.







Voler un but

Nunchuk seulement

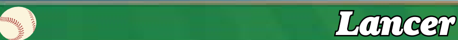
Sélectionnez un but avec ◎ et appuyez sur Ⓐ pour envoyer le coureur à ce but. Si vous le faites avant que le lanceur ne lance la balle, le coureur commencera à voler le but dès que le lanceur relâchera la balle.

Jeu serré

Lorsqu'un coureur s'approche du troisième but ou du marbre en même temps que la balle, l'angle de la caméra change (voir l'image à droite). Attendez alors qu'une icône représentant un bouton apparaisse, puis appuyez sur ce bouton aussi rapidement que possible. Si le joueur à l'offensive est le premier à appuyer sur le bouton, le coureur sera sauf. Si le joueur à la défensive appuie sur le bouton en premier, le coureur sera retiré.



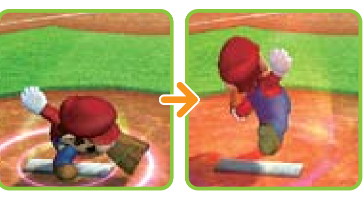


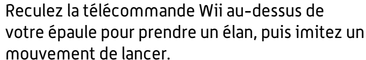


Lancer

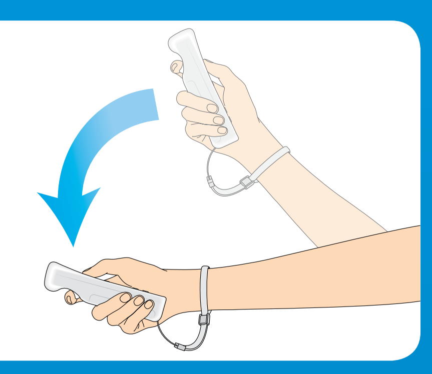
Déplacez le lanceur sur le monticule en inclinant ◎ vers la gauche ou vers la droite. Appuyez sur Ⓒ pour réinitialiser la position du lanceur. Une fois que le lanceur est en position, imitez le mouvement de lancer d'un joueur de baseball avec la télécommande Wii pour lancer la balle.

Comment lancer





Reculez la télécommande Wii au-dessus de votre épaule pour prendre un élan, puis imitez un mouvement de lancer.



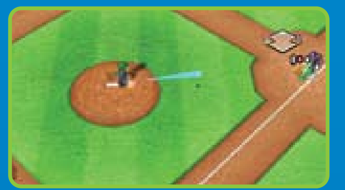
Commandes spéciales pour le lanceur

Lancer normal	Un lancer sans charge. Bien qu'il ne soit pas particulièrement rapide, ce lancer est plus facile à contrôler.
Balle courbe	Lorsque vous jouez en tenant la télécommande Wii à la verticale, vous pouvez donner au lancer une courbe vers la droite ou vers la gauche en pivotant la télécommande Wii dans la direction choisie après avoir lancé la balle. Si vous jouez avec un Nunchuk, vous pouvez lancer des balles courbes en inclinant ◎ après avoir lancé la balle.
Balle lente	Appuyez sur Ⓐ et maintenez-le enfoncé pour faire un lancer flottant.
Lancer chargé	Chargez un lancer, puis relâchez la balle lorsque la charge est à son maximum pour provoquer un lancer puissant.
Lancer-étoile	Appuyez sur Ⓐ et B et maintenez-les enfoncés lorsque vous lancez afin d'utiliser une icône d'étoile pour réaliser un lancer-étoile. Le lancer-étoile diffère selon le personnage qui le lance.

Arrêter un voleur de but

Nunchuk seulement

Appuyez sur Z avant de lancer pour changer au mode de champ. Inclinez ◎ pour sélectionner le but vers lequel vous voulez lancer, puis lancez avec la télécommande Wii pour arrêter le voleur de but.



Jouer au champ

Lorsque vous jouez avec la télécommande Wii à la verticale, les joueurs au champ courent automatiquement vers la balle. Lorsque vous jouez avec le Nunchuk, vous contrôlez les mouvements des joueurs avec ◎. Secouez la télécommande Wii lorsque le joueur se déplace pour sprinter.

Lancer la balle

Lorsque vous jouez avec la télécommande Wii à la verticale, imitez simplement le lancer d'un joueur de baseball avec la télécommande Wii pour lancer la balle; elle sera lancée automatiquement au but approprié. Lorsque vous jouez avec le Nunchuk, vous pouvez choisir le but vers lequel lancer la balle en utilisant ◎. Si vous ne sélectionnez pas un but, le joueur au champ choisira où envoyer la balle selon ce qu'il croit être nécessaire. Appuyez sur Z et maintenez-le enfoncé pendant que vous lancez pour envoyer la balle au relayeur (un joueur entre le joueur au champ et le but désiré).



Changer de joueur

Nunchuk seulement

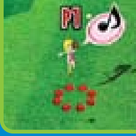
Appuyez sur Z avant de ramasser la balle pour prendre le contrôle d'un autre joueur à proximité.



Sauter / Talents spéciaux

Appuyez sur Ⓐ pour faire sauter un joueur au champ ou pour faire un attrapé plongé. Lorsque vous jouez avec un Nunchuk, appuyez sur Ⓐ pendant que vous vous déplacez pour faire un attrapé plongé ou un mouvement spécial.





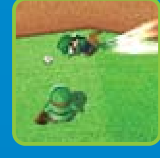
Sauter



Attrapé plongé

Attaquer

Appuyez sur B pour attaquer des balles ou d'autres objets avec un coup de pied. Attaquer une balle peut la lancer à un autre joueur à proximité, tandis qu'attaquer un objet-erreur le détruira.



Coups d'ami

Les joueurs de votre équipe qui partagent de la chimie peuvent réaliser les coups suivants lorsqu'ils sont à proximité l'un de l'autre :

Saut d'ami	Deux joueurs peuvent combiner leurs forces pour faire un saut d'ami vertigineux. Utilisez cette technique pour attraper les balles qui s'apprêtent à sortir du terrain.
Lancer d'ami	Attaquez une balle pour faire un lancer d'ami. Ces lancers extrêmement rapides seront envoyés au champ intérieur.



Pour commencer



Suivez ces procédures la première fois que vous jouez.

1 Insérez le disque Mario Super Sluggers dans la fente de disque de la Wii. La Wii s'allumera et affichera l'écran que vous voyez à droite. Lisez le contenu et appuyez sur Ⓐ pour confirmer.



2 Lorsque le Menu Wii apparaît, pointez le curseur sur la Chaîne Disques et appuyez sur Ⓐ.

- **Pointez la télécommande Wii vers l'écran.**



3 Lorsque l'écran de présentation de la chaîne apparaît, pointez le curseur sur Démarrer et appuyez sur Ⓐ.



4 Un écran qui vous montre comment attacher la dragonne apparaîtra. Après avoir lu les instructions, appuyez sur Ⓐ pour continuer.



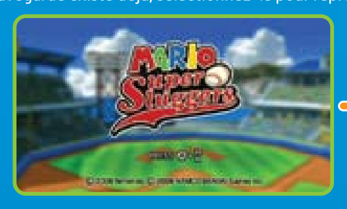
À propos des données de sauvegarde

Votre progrès sera sauvegardé dans un fichier de sauvegarde. Vous pourrez conserver un maximum de trois fichiers. Les données du jeu sont sauvegardées automatiquement lorsque vous retournez au menu principal après avoir changé les paramètres de jeu. Dans le mode Aventure, vous pouvez sauvegarder en choisissant  dans le menu Pause. Vous devez disposer d'au moins 2 blocs d'espace libre dans la mémoire de votre console Wii.

- Pour plus d'information sur les étapes à suivre pour effacer les données de sauvegarde dans la mémoire de la Wii ou pour les copier sur une carte SD, veuillez vous référer au Mode d'emploi de la Wii : Installation de l'appareil.
- N'éteignez pas la console et n'appuyez pas sur RESET lors d'une sauvegarde.

Écran de sélection des fichiers

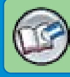
Appuyez sur Ⓐ et Ⓑ sur l'écran titre pour afficher l'écran de sélection des fichiers. Si vous jouez pour la première fois, vous devez sélectionner un fichier dans lequel votre progrès sera sauvegardé. Choisissez un fichier en le pointant avec la télécommande Wii et en appuyant sur Ⓐ pour confirmer. Si un fichier de sauvegarde existe déjà, sélectionnez-le pour reprendre une partie précédente.





Ces options apparaîtront si vous sélectionnez un fichier de sauvegarde déjà existant :

 Jouer

 Supprimer les données

 Copier les données

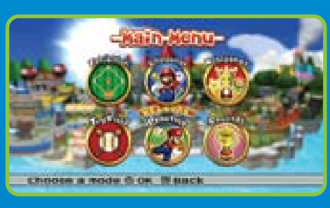


Les fichiers de sauvegarde effacés ne pourront pas être restaurés et seront perdus définitivement.



Menu principal

Après avoir choisi un fichier de sauvegarde existant ou après en avoir créé un, le menu principal apparaîtra. Sélectionnez le mode auquel vous voulez jouer et appuyez sur Ⓐ pour confirmer.



Partie rapide	Un mode simple dans lequel vous sélectionnez un terrain et des personnages, puis jouez une partie contre un ami ou contre l'ordinateur.
Aventure	Un mode de jeu individuel dans lequel vous recrutez des joueurs de baseball, formez une équipe et battez l'horrible Bowser!
Mini-jeu	Un mode dans lequel vous pouvez vous amuser entre amis dans des mini-jeux rapides et dynamiques.
Arcade	Un mode multijoueurs dans lequel vous frappez, jouez au champ et collectionnez des pièces de monnaie.
Entraînement	Un mode d'entraînement dans lequel vous pouvez pratiquer les techniques du baseball.
Meilleurs résultats	Un mode dans lequel vous pouvez voir les meilleurs résultats de tous les jeux.



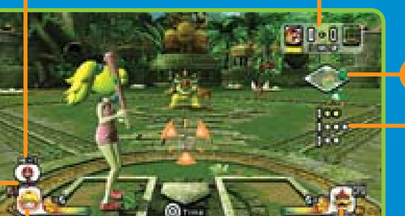
Règles du jeu



Ces pages contiennent des caractéristiques et des règles communes aux modes Partie rapide et Aventure.

Voir l'écran de jeu

L'écran ci-dessous représente ce que vous voyez lorsque vous devez frapper la balle ou lorsque vous jouez à la défensive dans un jeu multijoueurs. Si vous jouez contre l'ordinateur, la caméra sera placée derrière le lanceur lorsque vous êtes à la défensive.



Prochain frappeur

Si le frappeur au marbre et le prochain frappeur partagent de la chimie, les objets-erreur apparaîtront ici.

Pointage / Manche

Joueurs sur les buts

Décompte balles / prises

P = Prises
B = Balles
R = Retraits

Chimie (s'il y a lieu)

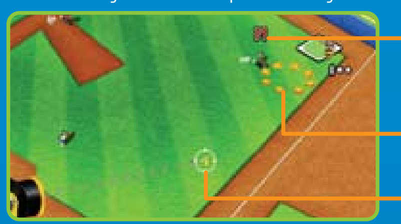
Infos du frappeur

La jauge-étoile de l'équipe apparaît près du portrait du joueur.

Infos du lanceur

Écran de jeu

L'image ci-dessous représente l'angle de la caméra lorsque la balle est frappée.



Personnage contrôlé

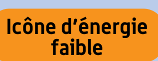
Ces lettres et ces chiffres indiquent le personnage contrôlé.

Endroit d'atterrissage de la balle

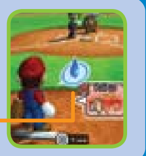
Curseur de l'objet-erreur

Énergie du lanceur

Les lanceurs ont un certain niveau d'énergie qui baisse au cours de la partie. L'énergie baisse plus rapidement lorsque l'équipe opposée marque plusieurs coups consécutifs. Lorsqu'un lanceur perd toute son énergie, la vitesse et le contrôle de la balle diminuent considérablement.

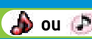


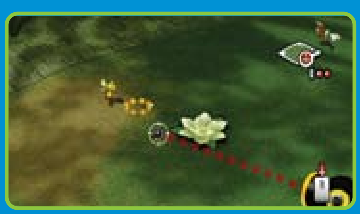
Icône d'énergie faible



Chimie

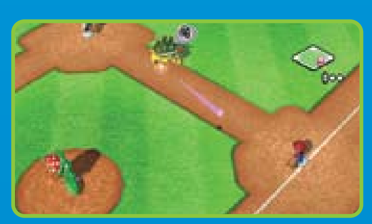
La qualité du jeu d'équipe dépend de la chimie  entre les joueurs. La chimie, autant avantageuse que désavantageuse, affecte les personnages qui sont à proximité l'un de l'autre sur le terrain et dans l'ordre des frappeurs. Lorsque vous choisissez votre équipe, assurez-vous de prendre des personnages qui joueront bien ensemble.

Quand la chimie est bonne... 



Vous pouvez utiliser des objets-erreur lorsque vous êtes au bâton ou réaliser des coups d'ami lorsque vous jouez au champ.

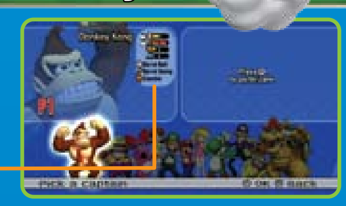
Quand la chimie est mauvaise... 



Vos lancers manqueront parfois leurs cibles!

Talents des personnages

Chaque personnage peut utiliser des talents spéciaux à certains moments du jeu. Vous pouvez voir ces talents en appuyant sur  lorsque vous sélectionnez votre capitaine d'équipe ou vos joueurs.



Talents spéciaux

Types de talents spéciaux

	Lancer	Techniques spéciales utilisées sur le monticule.
	Frapper	Techniques spéciales utilisées au marbre.
	Courir	Techniques spéciales utilisées pendant un jeu serré.
	Jouer au champ	Techniques spéciales utilisées au champ.

POR FAVOR LEA CUIDADOSAMENTE TODO EL MANUAL DE OPERACIONES DEL Wii™ ANTES DE USAR SU SISTEMA, DISCO DE JUEGO O ACCESORIO. ESTE MANUAL CONTIENE INFORMACIÓNDE SALUD Y SEGURIDAD IMPORTANTE.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD IMPORTANTE: LEA LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE QUE USTED O SUS HIJOS JUEGUEN VIDEOJUEGOS.

⚠ AVISO – Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder cuando ven televisión o juegan videojuegos, aunque no hayan tenido un ataque previamente.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica, debe consultar con un médico antes de jugar un videojuego.
- Los padres deberían observar a sus hijos mientras que estos jueguen videojuegos. Deje de jugar y consulte con un médico si usted o sus hijos tienen alguno de los siguientes síntomas:

Convulsiones	Contorsión de ojos o músculos	Pérdida de consciencia
Alteración en la visión	Movimientos involuntarios	Desorientación

- Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juegue con los videojuegos:
  1. Siéntese o párese lo más lejos posible de la pantalla.
  2. Juegue videojuegos en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
  3. No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
  4. Juegue en una habitación bien iluminada.
  5. Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora.

⚠ AVISO – Lesiones por movimiento repetitivo y vista cansada

Jugar videojuegos puede causar dolor en sus músculos, articulaciones, piel u ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, irritación de piel o vista cansada:

- Evite el juego excesivo. Los padres deben controlar que el modo de juego de los niños sea apropiado.
- Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando piense que no es necesario.
- Si al jugar siente cansancio en las manos, muñecas, ojos o brazos, o si tiene síntomas como hormigueo, adormecimiento, irritación o tensión, deje de jugar y descanse por varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si continúa teniendo alguno de estos síntomas o si siente otro malestar mientras o después de estar jugando, deje de jugar y consulte con un médico.

⚠ ATENCIÓN – Enfermedad de movimiento

Jugar videojuegos puede causar enfermedad de movimiento en algunos jugadores. Si usted o sus hijos se sienten mareados o con náusea al jugar videojuegos, dejen de jugar y descansen. No conduzca ni realice otra actividad pesada hasta sentirse mejor.

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE Este juego de Nintendo no ha sido diseñado para uso con ningún aparato no autorizado. El uso de dicho aparato invalidará la garantía de su producto Nintendo. La duplicación de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual domésticas e internacionales. "Copias de respaldo" o "copias archivadas" no están autorizadas y no son necesarias para proteger su programa (software). Los transgresores serán enjuiciados.

REV-E

INFORMACIÓN SOBRE GARANTÍA Y SERVICIO DE REPARACIÓN



Es posible que sólo necesite instrucciones sencillas para corregir un problema con su producto. En lugar de ir a su comerciante, trate nuestra página de Internet support.nintendo.com, o llame a nuestra línea de Servicio al Cliente al 1-800-255-3700. El horario de operación es: Lunes a Domingo, de 6:00 a.m. a 7:00 p.m., Horario Pacífico (las horas pueden cambiar). Si el problema no se puede resolver con la información para localización de averías disponible por Internet o teléfono, se le ofrecerá servicio expreso de fábrica a través de Nintendo. Favor de no enviar ningún producto a Nintendo sin comunicarse primero con nosotros.

GARANTÍA DE SISTEMAS (HARDWARE)

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") garantiza al comprador original que el sistema será libre de defectos de material y fabricación por un período de doce (12) meses desde la fecha de compra. Si durante este período de garantía ocurre un defecto cubierto bajo esta garantía, Nintendo reparará o reemplazará libre de costo el sistema o componente defectuoso.* El comprador original tiene derecho a esta garantía solamente si la fecha de compra se registra al momento de la venta o si el consumidor puede demostrar, a la satisfacción de Nintendo, que el producto fue comprado dentro de los últimos 12 meses.

GARANTÍA DE JUEGOS Y ACCESORIOS

Nintendo garantiza al comprador original que el producto (juegos y accesorios) será libre de defectos de materialy fabricación por un período de tres (3) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este período de tres (3) meses de garantía, Nintendo reparará o reemplazará el producto defectuoso libre de costo.*

SERVICIO DESPUÉS DEL VENCIMIENTO DE LA GARANTÍA

Por favor trate nuestra página de Internet support.nintendo.com, o llame a nuestra línea de Servicio al Cliente al 1-800-255-3700 para obtener información sobre localización de averías y reparación, u opciones para reemplazo y costos.*

*En ciertos casos, puede ser necesario que nos envíe el producto completo, CON ENVÍO PREPAGADO Y ASEGURADO CONTRA PÉRDIDA O DAÑO. Favor de no enviar ningún producto a Nintendo sin comunicarse primero con nosotros.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

ESTA GARANTÍA NO SE APLICARÁ SI ESTE PRODUCTO: (A) ES USADO CON PRODUCTOS QUE NO SEAN VENDIDOS NI AUTORIZADOS POR NINTENDO (INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A, APARATOS PARA AUMENTAR O COPIAR LOS JUEGOS, ADAPTADORES, Y FUENTES DE ENERGÍA ELÉCTRICA); (B) ES USADO CON PROPÓSITOS COMERCIALES (INCLUYENDO ALQUILERES); (C) ES MODIFICADO O FORZADO; (D) SE HA DAÑADO POR DESCUIDO, ACCIDENTE, USO IRRAZONABLE, O POR OTRAS CAUSAS NO RELACIONADAS A MATERIALES DEFECTUOSOS O ARTESANÍA; O (E) TIENE EL NÚMERO DE SERIE ALTERADO, BORRADO O HA SIDO REMOVIDO.

CUALQUIERA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES (INCLUYENDO, **LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD** Y LA CONVENIENCIA PARA UN OBJETIVO CONCRETO, SON POR ESTE MEDIO LIMITADAS EN DURACIÓN A LOS PERÍODOS DE GARANTÍA DESCRITOS ANTERIORMENTE (12 MESES O 3 MESES, COMO APLIQUE). NINTENDO NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGUNA OCASIÓN POR DAÑOS CONSEQUENTES O INCIDENTALES DEBIDO A INFRINGIOS DE GARANTÍAS IMPLICADAS O EXPLÍCITAS. UNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES EN CUANTO DURA UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, O LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS CONSEQUENTES O INCIDENTALES, POR LO TANTO, ES POSIBLE QUE LAS LIMITACIONES ANTES CITADAS NO LE SEAN APLICABLES.

Esta garantía le da derechos legales específicos. Usted también puede tener otros derechos, los cuales pueden variar de un estado a otro o de una provincia a otra.

La dirección de Nintendo es: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A.

Esta garantía es válida solamente en los Estados Unidos y Canadá.



Este juego se presenta en sonido surround Dolby® Pro Logic® II. Conecte su consola de juegos a un sistema de sonido con decodificación Dolby Pro Logic, Dolby Pro Logic II o Dolby Pro Logic IIx para experimentar la emoción del sonido envolvente. Puede ser necesario seleccionar "Dolby Pro Logic II" a partir del menú de opciones de audio del juego.

Índice

¡Por favor, lee esto!

Información acerca de los tres tipos de controles

Puedes elegir entre tres tipos de controles al jugar Mario Super Sluggers: sujetando el mando de Wii verticalmente, horizontalmente, o utilizando el Nunchuk. Tienes que sujetar el mando de Wii de manera vertical o utilizar el Nunchuk para controlar las actividades fuera del juego, como para desplazarte a través de los menús.

- Este manual utiliza la configuración de control en posición vertical y el Nunchuk para sus explicaciones. Consulta la ➔p. 34 para obtener información de cómo sujetar el mando de Wii horizontalmente.

Cómo cambiar la configuración de controles

- Para cambiar de la configuración vertical al Nunchuk y viceversa, simplemente conecta o desconecta un Nunchuk al mando de Wii.
- Para cambiar a la configuración de control horizontal, selecciona "Cambiar controles" desde el menú de pausa, luego haz clic en el panel del tipo de control hasta que veas un ícono de un mando de Wii en posición horizontal. Si estas usando la configuración de Nunchuk, desconecta el Nunchuk primero.

ACTUALIZACIÓN DEL MENÚ DE SISTEMA

La primera vez que insertes el disco en la consola Wii, esta comprobará si tienes el menú de sistema más reciente, y si es necesario, mostrará una pantalla de actualización del sistema Wii. Oprime "Aceptar" para proceder.



ADVERTENCIA: USO DE LA CORREA DE MUÑECA

Utiliza la correa de muñeca para ayudar a prevenir lesiones a otras personas o daño a los objetos a tu alrededor o al mando de Wii en caso de que sueltes accidentalmente el mando de Wii durante el juego.

También recuerda lo siguiente:

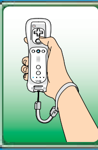
- Asegúrate que todos los jugadores usen la correa de muñeca apropiadamente cuando sea su turno.
- Nunca sueltes el mando de Wii durante el juego.
- Sécate las manos si te empiezan a sudar.
- Dispón de espacio suficiente a tu alrededor mientras que juegas y asegúrate que el sitio donde juegas está despejado de personas u objetos.
- Mantente a un mínimo de 3 pies de tu televisor.
- Usa la funda del mando de Wii.

Controles



Este juego te permite jugar usando tres estilos de configuración de controles distintos. Puedes cambiar de estilo durante el juego. Consulta la ➔p.31 para obtener información sobre cómo cambiar el estilo de configuración que estás usando.

- Para juegos de multijugador, necesitarás un mando de Wii o un mando de Wii y un Nunchuk por cada jugador, dependiendo de la configuración de controles que estés usando.

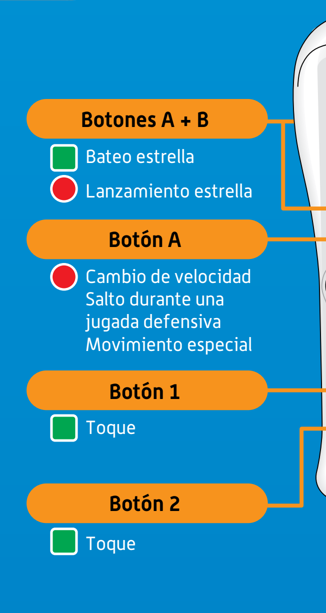


Sujetando el mando de Wii verticalmente



Para este tipo de configuración, la mayoría de las acciones dentro del juego requieren que muevas el mando de Wii.

🟩 Controles de ofensiva 🔴 Controles de defensiva



Botones A + B
- 🟩 Bateo estrella
- 🔴 Lanzamiento estrella

Botón A
- 🔴 Cambio de velocidad
  Salto durante una jugada defensiva
  Movimiento especial

Botón 1
- 🟩 Toque

Botón 2
- 🟩 Toque

Puntero
- 🟩 Apunta el objeto de error

Botón B



- 🟩 Usar objeto de error
- 🔴 Atacar

Botón HOME

Menú HOME

Botón +

Pedir tiempo fuera

Mover el mando de Wii

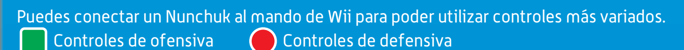
🟩 Batear 🔴 Lanzar

Ve páginas 35-38 para detalles adicionales.

Controles de la pantalla de menú

En las pantallas de menú, haz selecciones apuntando con el mando de Wii o usando ✚ o ◎. Oprime Ⓐ para confirmar selecciones y Ⓑ para cancelar.



Usando el Nunchuk


Puedes conectar un Nunchuk al mando de Wii para poder utilizar controles más variados.

🟩 Controles de ofensiva 🔴 Controles de defensiva

Puntero
- 🟩 Apuntar el objeto de error

Botones A + B
- 🟩 Bateo estrella
- 🔴 Lanzamiento estrella

Botón B
- 🟩 Regresar a la base
- 🔴 Atacar + ◎

Botón A
- 🟩 Avanzar al jugador / Robar base
- 🔴 Cambio de velocidad
  Saltar durante una jugada defensiva
  Recepción con deslizamiento + ◎
  Movimiento especial + ◎

Botón HOME
Mostrar el Menú HOME

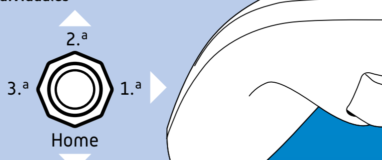
Botón +
Pedir tiempo fuera

Palanca de control
- 🟩 Mover a los jugadores / Indicar las bases
- 🔴 Dispersar los golpes

Mover con el mando de Wii
🟩 Batear 🔴 Lanzar

Ve páginas 35-38 para detalles adicionales.

Inclina la palanca de control como se muestra para indicar las bases individuales



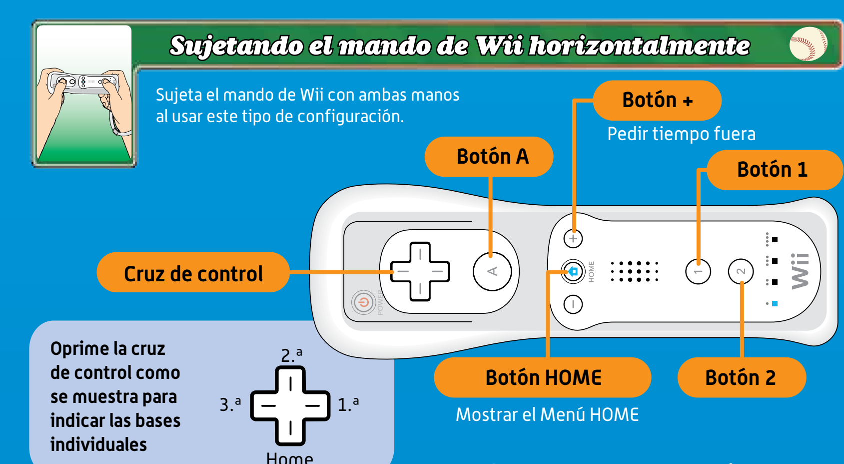
Botón C
Cambiar la posición del bateador/lanzador

Botón Z
- 🟩 Usar un objeto de error / Dar un toque
- 🔴 Lanzar a una base / Lanzamiento de relevo / Cambiar de fildeador



Sujetando el mando de Wii horizontalmente

Sujeta el mando de Wii con ambas manos al usar este tipo de configuración.



Oprime la cruz de control como se muestra para indicar las bases individuales

2.ª
3.ª ✚ 1.ª
Home

Controles de bateo

Mover al bateador	Oprime ✚ hacia la izquierda o derecha para mover, hacia abajo para reiniciar
Bateo normal	Oprime (2)
Bateo cargado	Mantén oprimido (2), luego suéltalo
Bateos dispersos	Oprime ✚ cuando batees
Bateo estrella	Oprime (1) + (2)
Toque	Mantén oprimido (1)
Usar objetos de error	Apunta con ✚, oprime (1) para disparar

Controles de corrido de bases

Avanza a la siguiente base	(1)
Regresa a la base anterior	(2)
Impulso	Toca (1) rápidamente al avanzar. Toca (2) repetidamente al regresar
Robar base	Elige una base con ✚ y oprime (1)
Detener al corredor	Toca (2) al avanzar Toca (1) al regresar
Selecciona una base	✚

Controles de lanzamiento

Mueve al lanzador	Oprime ✚ hacia la izquierda o derecha para mover, hacia abajo para reiniciar
Lanzamiento normal	Oprime (2)
Lanzamiento cargado	Mantén oprimido (2)
Curva	Oprime ✚ hacia la izquierda o derecha durante el lanzamiento
Cambio de velocidad	Mantén oprimido ✚ hacia arriba mientras sueltas la pelota
Lanzamiento estrella	Oprime (1) + (2)
Lanzar a una base	(A)

Controles de defensiva

Controles de defensiva	Mueve al fildeador ✚
Correr más rápido	Toca (1) repetidamente al moverte
Lanzar	Elige una base con ✚ y oprime (2)
Lanzamiento de relevo	Oprime (2) sin oprimir ✚
Cambia de jugadores	(A)
Acciones de salto	(2)
Ataque	Oprime (1) + (2)
Utiliza habilidades especiales	(2)

Controles dentro del juego

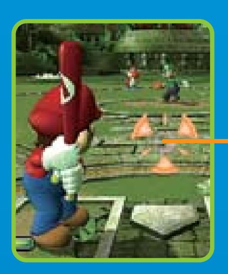




Al jugar con el mando de Wii en posición vertical, o al jugar con el Nunchuk, los controles consisten en mover el mando de Wii y oprimir los botones. Ve la ➔p. 34 para obtener información sobre los controles al jugar con el mando de Wii en posición horizontal.

Batear

Mueve tu bate hacia atrás y espera por la bola. ¡Cuando cruce el plato, batea! Cuando estés usando el Nunchuk, usa ◎ para controlar al bateador y el cursor. Harás mejor contacto con la bola (y batearás con más fuerza) si le pegas con el centro del cursor. Oprime Ⓒ para reiniciar la posición de bateador.



Cursor

El cursor se moverá junto al bateador.

Cómo batear





Mueve el mando de Wii hacia atrás para ponerte en posición de windup, luego batea para completar el movimiento.

Controles de bateo especializados

Bateo normal	Un movimiento rápido sin windup. No son especialmente poderosos, pero crean mejor contacto.
Bateo cargado	Un bateo poderoso hecho con un windup. Batea cuando la carga esté al máximo para desatar un golpe poderoso.
Bateo estrella	Mantén oprimido Ⓐ + B al batear para usar el ícono de estrella y desata un bateo estrella. Estos batazos dependen del personaje que esté al bate.
Toque	Al sujetar el mando de Wii de manera vertical, oprime y mantén oprimido ① o ② para asumir la posición de toque. Al usar el Nunchuk, oprime y mantén oprimido Z.

Solo con el Nunchuk indica controles que solamente se usan al jugar con el Nunchuk.

Controles de corrido de bases

Al jugar solamente con el mando de Wii, el corrido de bases es automático, pero puedes usar el mando de Wii para apresurarte. Al jugar con un Nunchuk, puedes controlar cómo los jugadores corren las bases, incluyendo si se las roban.

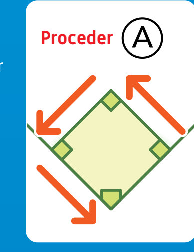
Correr más rápido

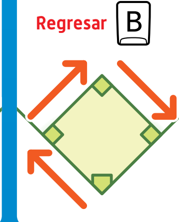
Agita el mando de Wii al correr para apresurarte.

Avanzar, regresar, y parar

Solo con el Nunchuk

Oprime Ⓐ para enviar a todos los corredores a la siguiente base. Detén a todos los corredores al tocar B cuando estén corriendo hacia delante o Ⓐ cuando estén corriendo hacia atrás. Para dirigir a un corredor en particular, inclina ◎ hacia la dirección de la base y oprime el botón apropiado. También podrás parar a un corredor al inclinar ◎ hacia la dirección de la base al oprimir el botón apropiado.





Robar base

Solo con el Nunchuk

Selecciona una base con ◎ y oprime Ⓐ para enviar el corredor hacia esa base. Si lo haces antes que el lanzador arroje la bola, el corredor comenzará a robarse la base cuando el lanzador suelte la bola.

Jugadas cerradas

Cuando un jugador se acerque a la tercera base o a home a la vez que un lanzamiento, la pantalla cambiará a la que se muestra en la derecha. Cuando esto pase, espera a que se muestre un ícono de botón, luego oprímelo lo más rápido que puedas. Si el jugador de la ofensiva oprime el botón primero, el corredor estará quieto. Si el jugador de la defensiva oprime el botón primero, el jugador quedará fuera.



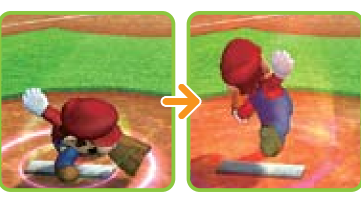




Lanzamiento

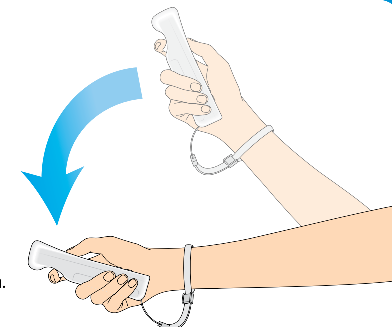
Controla al lanzador en el montículo al inclinar ◎ hacia la izquierda o derecha. Oprime Ⓒ para regresar a la posición del lanzador. Una vez que el lanzador esté en posición, batea con el mando de Wii para pegarle a la bola.

Cómo lanzar





Mueve el mando de Wii para hacer un windup y luego muévelo hacia delante para arrojar la bola.



Controles especializados de lanzamiento

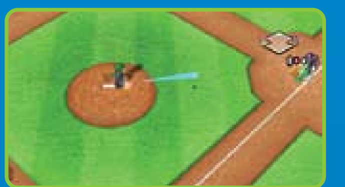
Lanzamiento normal	Un lanzamiento arrojado sin un windup. No son especialmente rápidos, pero si son más fáciles de controlar.
Bola curva	Al jugar con el mando de Wii en posición vertical, podrás lanzar bolas curvas hacia la izquierda o derecha al girar el mando de Wii hacia esa dirección después de soltar la bola. Si estás jugando con un Nunchuk, podrás lanzar bolas curvas al inclinar ◎ después de soltar la bola.
Cambio de velocidad	Oprime y mantén oprimido Ⓐ para arrojar un lanzamiento flotante con buen movimiento.
Lanzamiento cargado	Haz un windup para obtener carga y luego suelta la bola cuando la carga se maximice para lanzar un súper lanzamiento.
Lanzamiento estrella	Oprime y mantén oprimidos Ⓐ + B al lanzar para usar el ícono estrella y lanzar un lanzamiento estrella. Los lanzamientos estrella dependen del personaje que los esté lanzando.



Lanzar a una base

Solo con el Nunchuk

Oprime Z antes de lanzar para cambiar al modo de juego defensivo. Inclina ◎ para seleccionar la base hacia la que quieras arrojar, luego mueve el mando de Wii para efectuar un lanzamiento a esa base.





Juego defensivo

Al jugar con el mando de Wii en posición vertical, los fildeadores automáticamente perseguirán la bola. Al jugar con el Nunchuk, controlarás los movimientos con ◎. Agita el mando de Wii cuando te muevas para apresurarte.

Lanzar la bola

Al jugar con el mando de Wii en la posición vertical, simplemente mueve el mando de Wii para lanzar la bola. Esta automáticamente se dirigirá a la base correcta. Al jugar con el Nunchuk, puedes elegir una base a la que lanzar con ◎. Si no seleccionas una base, la bola se dirigirá a la base que la defensa determine necesario. Oprime y mantén oprimido Z mientras lanzas para pegarle al jugador que está entre el fildeador y la base deseada.



Cambiando de jugadores

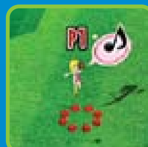
Solo con el Nunchuk

Oprime Z antes de recoger la bola para tomar control del jugador más cercano.

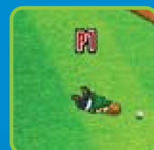


Acciones de salto / Acciones especiales

Oprime Ⓐ para que un fildeador salte o trate de atrapar la bola con un deslizamiento. Al jugar con el Nunchuk, oprime Ⓐ al moverte para atrapar la bola con un deslizamiento o usar una acción especial.



Saltar



Atrapar con deslizamiento

Atacar

Oprime B para atacar las bolas u otros objetos. Si atacas la bola puede que la arrojes al jugador más cercano, mientras que atacar un objeto de error lo destruirá.



Acciones de amigo

Los compañeros de equipo que tengan buena química podrán efectuar las siguientes acciones cuando estén cerca.

Salto de amigo	Dos jugadores unen fuerzas para efectuar un salto de amigo. Usa esta técnica para atrapar bolas que se vayan a salir del campo.
Lanzamiento amigo	Ataca la bola para efectuar un lanzamiento de amigo. Las bolas lanzadas se arrojarán al campo de juego a alta velocidad.



Cómo comenzar

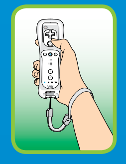
Sigue este procedimiento la primera vez que comiences un juego.

1 Inserta el disco de juego de Mario Super Sluggers dentro de la ranura para discos de la consola Wii. La consola se encenderá y mostrará la pantalla que se muestra a la derecha. Lee su contenido y oprime Ⓐ para confirmar.



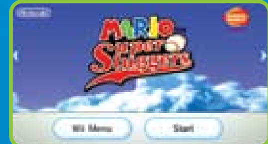
2 Cuando el Menú de Wii aparezca, apunta el cursor hacia el Canal Disco y oprime Ⓐ.

- **Apunta con el mando de Wii a la pantalla.**





3 Cuando la pantalla preliminar del canal aparezca, apunta el cursor hacia Comenzar y oprime Ⓐ.



4 Aparecerá una pantalla que te enseñará cómo colocar la correa de muñeca. Cuando termines de leer las instrucciones, oprime Ⓐ para continuar.



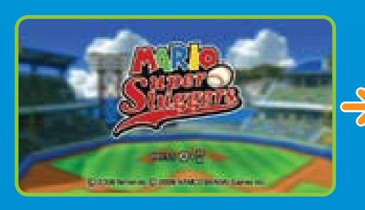
Acerca de los datos de guardado

El progreso del juego se guarda en archivos, de los cuales podrás tener un máximo de tres. Los datos del juego se guardan automáticamente cuando regreses al menú principal después de cambiar los ajustes del juego. En el modo de desafío, podrás guardar al elegir en el menú de pausa. Necesitarás por lo menos 2 bloques libres en la memoria de la consola Wii.

- Para información de cómo borrar datos guardados en la memoria de la consola Wii o de cómo copiarlos a una Tarjeta SD, consulta el manual de operaciones de la consola Wii.
- No apagues la energía ni oprimas el Botón Reset mientras estés guardando.

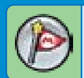
Pantalla de selección de archivo

Oprime Ⓐ y Ⓑ en la pantalla de título para mostrar la pantalla de selección de archivo. Al jugar por primera vez, necesitarás seleccionar un archivo para que se guarde tu progreso. Selecciona un archivo apuntándole con el mando de Wii, y oprime Ⓐ para confirmar. Si un archivo de guardado existe, podrás elegir Continuar para seguir jugando el juego anterior.





Las siguientes opciones aparecerán cuando un archivo de guardado exista:

 Continua un juego guardado

 Borrar un archivo

 Copiar un archivo



Los datos borrados no se pueden recuperar y desaparecerán definitivamente.



Menú principal

Después de elegir un archivo de guardado existente o de crear uno nuevo, procederás al menú principal. Selecciona el modo que desees jugar y oprime Ⓐ para confirmar.



Exhibición	Un modo sin confusiones donde tú seleccionas el campo y los personajes, para después jugar contra un amigo o la CPU.
Desafío	¡Un modo de un solo jugador donde reunirás a estrellas de béisbol, formarás un equipo, y derrotarás al malvado Bowser!
Minijuegos	Un modo de minijuegos llenos de diversión para varios jugadores.
Campo de juegos	Un juego para varios jugadores donde estarás a la ofensiva, defensiva, y reunirás monedas.
Entrenamiento	Un modo de práctica donde podrás afinar tus habilidades básicas de béisbol.
Récords	Un modo donde puedes ver los récords del juego.



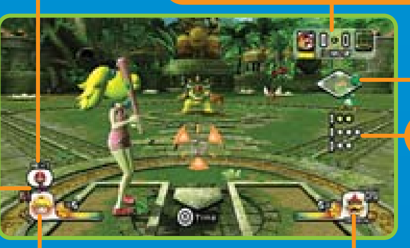


Reglas del juego

Estas páginas contienen funciones básicas y reglas que encontrarás al jugar en los modos de exhibición y desafío.

Viendo la pantalla del juego

La pantalla de abajo es lo que verás cuando estés al bate o en la defensiva en un juego de múltiples jugadores. Si estás jugando contra la CPU, la cámara estará por detrás del lanzador cuando estés en el campo.



Próximo bateador

Si el bateador actual y el próximo tienen química, aparecerán objetos de error aquí.

Puntuación / Entrada actual

Indicador de bases

Contador de bolas/ strikes

S = Strikes
B = Bolas
O = Outs

Química (si aplica)

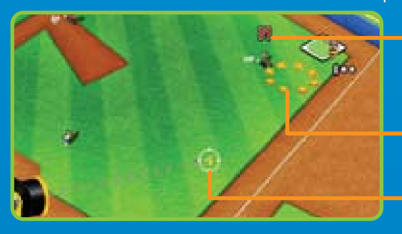
Información del bateador

El indicador estrella y el ícono del equipo aparecerán a un lado del retrato del personaje.

Información del lanzador

Pantalla del juego

La cámara cambiará a esta vista cuando le peguen a la bola.



Exhibición de controles

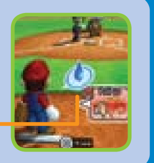
Esto muestra el personaje que esté siendo controlado en ese momento.

Zona de caída de la bola

Puntero de objeto de error

Resistencia del lanzador

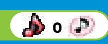
Los lanzadores tienen una cierta cantidad de resistencia que disminuye con el progreso del juego. La resistencia disminuye más rápidamente cuando el equipo oponente consigue bateos consecutivos. Cuando se le acabe la resistencia a un lanzador, la velocidad y control de la bola disminuirán dramáticamente.



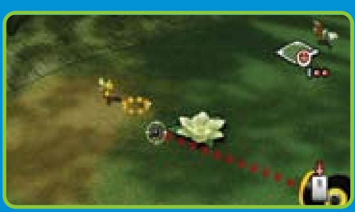
Ícono de baja resistencia

Química

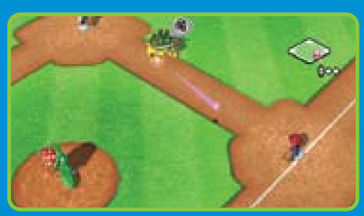
La relación de los personajes depende de su química. La química, ya sea buena o mala, afecta a los personajes cercanos en el campo, al igual que al orden de bateador. Al elegir a tu equipo, presta atención a ♪ para ver cuáles personajes juegan bien en equipo.

Cuando la química es buena... 

Cuando la química es mala...  



Puedes usar objetos de error al batear o usar acciones de amigo en el campo.

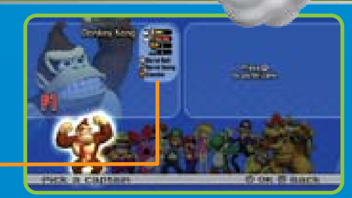


¡Los lanzamientos a veces no llegan a su objetivo!



Habilidades de los personajes

Cada personaje tiene habilidades especiales que se pueden usar en ciertos puntos del juego. Podrás revisar estas habilidades al oprimir ① cuando selecciones a tu capitán o a tus jugadores.



Habilidades especiales

Tipos de habilidades especiales

	Lanzamientos	Técnicas especiales usadas en el montículo.
	Bateos	Técnicas especiales usadas en el plato.
	Juego ofensivo	Técnicas especiales usadas durante jugadas cerradas.
	Juego defensivo	Técnicas especiales usadas en el campo de juego.